

Efektivitas Penggunaan Media Bahan Sisa Kantong Plastik dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti

Selvi Julia Nengsih, Yulsyofriend

Universitas Negeri Padang

* e-mail: selvijulia0@gmail.com, yulsyofriend@fip.unp.ac.id

Abstract

This problem is motivated by the use of learning media in developing children's creativity is not appropriate so that learning is less interesting and boring for children in TK Pembina 01 Linggo Sari Baganti. The purpose of this study was developed to determine the development of children's creativity through the media of plastic bag waste material in TK Pembina 01 Linggo Sari Baganti. This plastic bag waste material media produces various kinds of works that are adjusted by the theme in the kindergarten. The type of research used is quantitative with experimental methods in the form of quasi-experimental (quasi-experimental). The population of this research is TK Pembina 01 Linggo Sari Baganti, with the sampling technique that is purposive sampling, namely group B1 for the experimental class and group B2 for the control class, each with 10 children. The data collection technique uses a statement sheet, then the data is processed by a test (t-test). Based on data analysis, the experimental group average was 35.1 and the control group was 32.4. In the hypothesis test, it is known that the value of Sig. (2-tailed) is $0.033 < 0.05$, this means that the hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that Plastic Bag Remaining Material Media is Effective in developing children's creativity in TK 01 Linggo Sari Baganti TK for the academic year 2021/2022.

Keywords: *Plastic bag waste media, creativity development*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Yulsyofriend (2013:52) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Untuk mengembangkan perkembangan pada anak usia dini maka di perlukannya pendidikan. Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Anggraini, dkk (2019:73) Pendidikan Anak Usia Dini juga merupakan lembaga yang menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Dalam kurikulum 2013 ada enam aspek perkembangan anak usia dini yang di kembangkan yakni perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan

sosial-emosional dan perkembangan seni. Dari keenam aspek perkembangan anak usia dini dalam kurikulum 2013 salah satunya aspek perkembangan seni. Menurut Nurwita (2020:35) aspek perkembangan seni merupakan salah satu aspek yang penting didalam perkembangan anak usia dini, hal ini karena pengembangan aspek seni di PAUD merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Melalui aktifitas seni, anak dapat meningkatkan daya cipta serta kreativitas yang bersifat individual.

Ismaniar dan Hazizah (2018:14) kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan/menciptakan/mengadakan sesuatu yang baru dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi, lebih jauh sesuatu yang baru itu dapat berupa benda, ide, gagasan, model, strategi dan sebagainya yang bermanfaat/bernilai bagi dirinya dan orang lain. Selain itu Fakhriyani (2016:195-198) kreativitas merupakan hasil dari motivasi intrinsik seseorang, pengetahuan, dan kapabilitas pada kemampuan tertentu dan bisa dikembangkan dengan cara, misalnya dengan mendongeng, menggambar, berolahraga, bermain baik bermain peran atau dengan menggunakan alat seperti alat musik sederhana, *playdough*, atau alat bermain lainnya. Melalui kreativitas anak banyak memperoleh kesempatan penuh untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Kreativitas mempunyai nilai terapis karena anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan pada dirinya, anak dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan.

Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Kreativitas juga merupakan salah satu bagian terpenting di dalam mencapai suatu proses perkembangan anak yang lebih optimal. Hal ini sesuai dengan pedoman stimulasi kognitif pada anak berbasis kecerdasan majemuk bahwa kreativitas perlu dipupuk sejak dini karena merupakan aktualisasi diri yang dapat memberi kepuasan dan meningkatkan kualitas hidup.

Kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan media dari bahan sisa. Nurhafizah (2018:5) bahan sisa adalah bahan-bahan yang berasal dari barang-barang yang sudah tidak terpakai lagi, dan dapat didaur ulang kembali menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan seperti kertas bekas, koran, majalah, kardus, karton, kain, plastik, kaleng, keranjang buah dan karet. Selain itu Hanafi dan Sujarwo (2015:217) bahan bekas merupakan sampah rumah tangga entah itu sampah dari kegiatan memasak di dapur, daun-daun yang berguguran, kardus-kardus susu dan kertas yang bertumpuk, bahan tersebut dapat dimanfaatkan dalam mengajar karena di sekitar kita banyak sekali terdapat bahan itu dan tidak terpakai.

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan sisa dapat memberikan penjelasan kepada anak bahwa sampah yang berlebihan mempengaruhi lahan dan dapat daur ulang sebagai sarana untuk membantu mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan, serta membantu anak-anak belajar untuk memilah berbagai macam sampah dengan cara mereka mencocokkan tiap label/jenis sampah untuk daur ulang. Salah satu barang sisa yang masih dapat digunakan dalam pembelajaran adalah, kertas bekas (majalah, koran, kantong plastik) dapat digunakan untuk alat permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa, motorik halus dan seni. Kardus dan karton dapat dimanfaatkan sebagai balok, kardus untuk membangun, penyimpanan alat main yang kecil, alat musik, panggung boneka, dan mempola. Plastik dan kaleng berupa gelas, botol, kantong plastik untuk membuat boneka tangan, alat komunikasi, alat musik, bunga dan untuk kegiatan menakar dan mengukur ketika bermain pasir dan air. Botol aqua bekas ini dapat diolah menjadi suatu karya yang kreatif dalam mengkreasi karya seni seperti membuat kotak pensil, pas bunga, hiasan dinding dan lain-lain (Rohani 2011:1-2).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak Pembina 01 Kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan, Peneliti menemukan masalah yaitu kemampuan kreativitas anak masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari pembelajaran yang dominan bersifat akademik sehingga membatasi ruang gerak anak untuk berkreasi dan menyalurkan ide atau gagasannya dalam mengembangkan kemampuan kreativitas sehingga anak cenderung meniru, kurang percaya dengan hasil karya sendiri, dan takut ketika melakukan sesuatu yang baru atau

inovatif dalam menciptakan suatu karya/ide. Selain itu strategi yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak kurang menarik, sehingga anak mudah bosan. Kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru sehingga anak tidak bebas berkarya sesuai keinginannya anak hanya terpaku pada aturan yang dibuat oleh gurumedia pembelajaran berupa plastisin yang kurang menarik bagi anak.

Oleh karena itu media bahan sisa kantong plastik ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak. Upaya dari pemecahan masalah tersebut peneliti mewujudkan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi *exsperimental* **Efektivitas Penggunaan Media Bahan Sisa Kantong Plastik Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti.**

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi experimental* (eksperimen semu), adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2016:72) bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti yang berada di Kenagarian PasarLamo Kec. Linggo Sari Baganti, Kab. Pesisir Selatan. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016:85) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelompok yang akan dijadikan sampel adalah kelompok B1 untuk kelas eksperimen dan kelompok B2 untuk kelas kontrol dengan pertimbangan tingkat kemampuannya sama dan jumlah anak yang sama.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah menggunakan tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes perbuatan. Menurut Arifin (2011:149) tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, dan perbuatan. Tes digunakan untuk memperoleh data yaitu dari praktik saat melakukan latihan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pengembangan kemampuan kreativitas. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam proses pengumpulan data yaitu tes atau observasi dan dokumentasi.

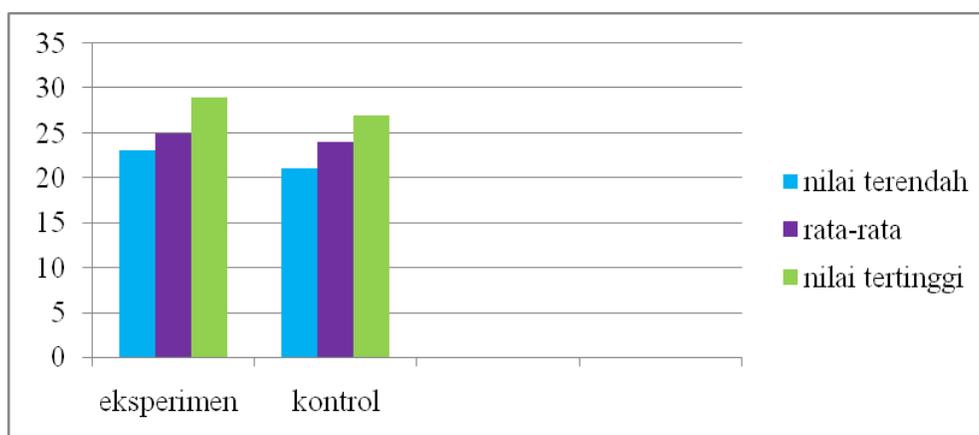
Dalam penelitian ini peneliti membuat tes berupa instrumen pernyataan yang akan dicapai oleh anak. Di setiap butir instrument pernyataan telah diberi skor. Titik tolak dalam penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti, selanjutnya diberikan aspek yang akan diukur. Dari indikator kemudian dijabarkan menjadi butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan.

Arikunto (2010:168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk memudahkan perhitungan validasi instrumen ini peneliti menggunakan IBM SPSS *Statistic 25*. Selanjutnya menurut Arikunto (2010:221) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik. Dalam uji reliabilitas ini peneliti juga menggunakan IBM SPSS *Statistic 25*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

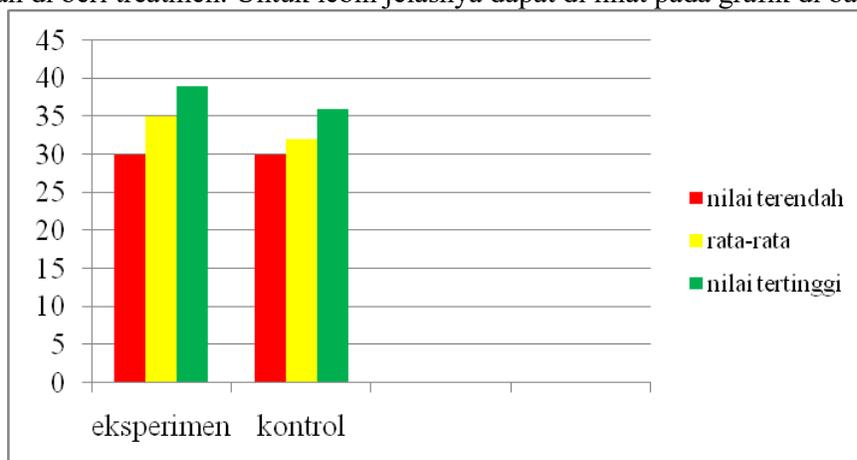
Hasil Penelitian

Hasil temuan penelitian ini diuraikan melalui grafik dan tabel yang sebelumnya data diolah dengan IBM SPSS *statistic 25* dan temuan lapangan.



Gambar 1. Grafik Data Perbandingan Hasil Pre-test Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik data perbandingan hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, kelompok eksperimen dengan jumlah anak 10 orang memperoleh nilai tertinggi 29 dan nilai terendah 23. Sedangkan kelompok kontrol dengan jumlah anak 10 orang memperoleh nilai tertinggi 27 dan nilai terendah 21. Selanjutnya di lakukan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol setelah di beri treatment. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Data Perbandingan Hasil Post-test Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik data perbandingan hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, kelompok eksperimen dengan jumlah anak 10 orang memperoleh nilai tertinggi 39 dan nilai terendah 30. Sedangkan kelompok kontrol dengan jumlah anak 10 orang memperoleh nilai tertinggi 36 dan nilai terendah 30. Selanjutnya di lakukan uji data melalui IMB SPSS *Statistic 25*.

1) Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan IBM SPSS *Statistics 25*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti	Df	Sig.	Statisti	Df	Sig.
Hasil pre test eksperimen	.166	10	.200*	.908	10	.270
post test eksperimen	.155	10	.200*	.939	10	.547
pre test control	.218	10	.197	.890	10	.172
post test	.171	10	.200*	.898	10	.206

control
*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 12 terlihat bahwa kelompok eksperimen pada nilai pre-test sebesar 0,270 berarti lebih dari 0,05, begitu pula pada nilai post-test yaitu sebesar 0,547 berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh nilai pre-test sebesar 0,172 berarti lebih besar dari 0,05, begitu pula pada nilai post-test yaitu sebesar 0,206 berarti lebih besar dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal

Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan IBM SPSS Statistics 25

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.453	1	18	.510
	Based on Median	.546	1	18	.469
	Based on Median and with adjusted df	.546	1	16.137	.471
	Based on trimmed mean	.474	1	18	.500

Berdasarkan tabel output uji homogenitas varians di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) variabel hasil perkembangan kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,510, 0,469, 0,471 dan 0,500. Karena nilai Sig. pertama $0,510 > 0,05$, kedua $0,469 > 0,05$, ketiga $0,471 > 0,05$ dan keempat $0,500 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat dikatakan bahwa varians data hasil perkembangan kreativitas anak kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

2) Uji Hipotesis

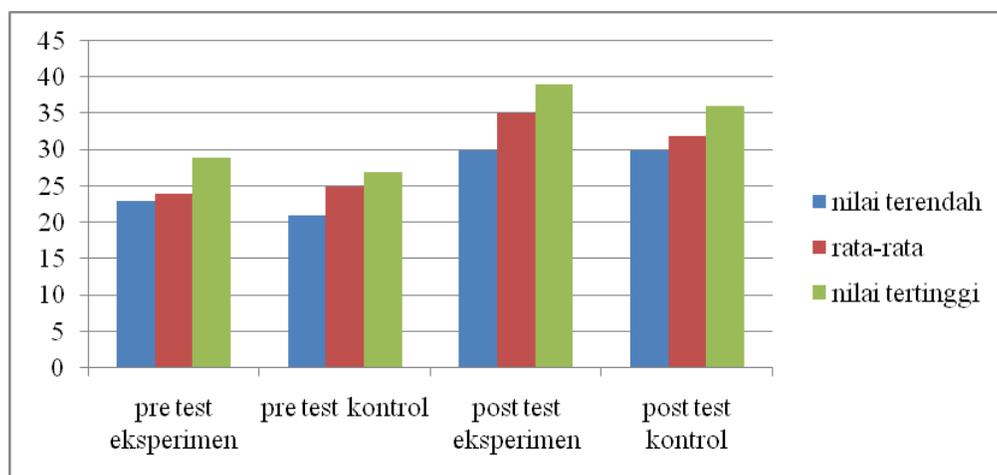
Tabel 3. Uji Independent Sample t-test Menggunakan IBM SPSS Statistics 25

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Low	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.453	.510	2.307	18	.033	2.7000	1.17047	.24093	5.15907
	Equal variances not assumed			2.307	16.693	.034	2.7000	1.17047	.22706	5.17294

Berdasarkan output di atas di ketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,510 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogeny atau sama. Sehingga penafsiran tabel output *Independent Samples Test* diatas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *Equal variances assumed*. Hasil tabel output *Independent Samples Test* yang terdapat pada bagian *Equal variances assumed* di ketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,033 < 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a di diterima, maka hasilnya ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil perkembangan kreativitas di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perbandingan hitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dalam bentuk tabel dapat dilihat melalui tabel 4. Hasil perbandingan hitung *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk grafik dapat dilihat melalui grafik 3.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai Pre-test dan Nilai Post-test

Variabel	Pre-test		Post-test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	29	27	39	36
Nilai terendah	23	21	30	30
Rata-rata	25,2	24,8	35,1	32,4



Gambar 3. Grafik Data Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik diatas terlihat bahwa sebelum dilakukan post-test nilai yang didapat anak pada pre-test adalah nilai tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 29 dan kelompok kontrol adalah 27 dan nilai terendah untuk kelompok eksperimen adalah 23 dan kontrol 21, nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 25,2 untuk kelompok eksperimen dan 24,8 untuk kelompok kontrol. Setelah dilakukan post-test nilai anak meningkat pada kedua kelompok.

Perbandingan nilai terlihat anak pada kelompok eksperimen berkembang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak pada kelompok eksperimen adalah 39 sedangkan kelompok kontrol adalah 36 dan nilai terendah yang didapat anak kelompok eksperimen adalah 30 dan kontrol 30. Selanjutnya nilai rata-rata yang didapat oleh anak kelompok eksperimen 35,1 sedangkan kontrol 32,4.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak berpengaruh dengan Media Bahan Sisa Kantong Plastik dibandingkan dengan Platisin terlihat dari nilai pada rata-rata yang berhasil dicapai anak yaitu kelompok eksperimen 35,1 sedangkan kontrol 32,4.

Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan peneliti membuat kisi-kisi instrumen yang akan menjadi patokan dalam menilai perkembangan kreativitas anak. Dimana kisi-kisi ini telah divalidasi oleh dosen ahli. Setelah dapat persetujuan oleh validator peneliti menguji kevalidan dari sebuah kisi-kisi tersebut di TK Negeri 1 Padang. Setelah data didapatkan selanjutnya peneliti melakukan uji validasi tes dan uji reliabilitas tes untuk mengetahui apakah kisi-kisi tersebut akurat, nyata/benar menggunakan IBM SPSS *Statistic 25*. Setelah di uji valid dan reliable suatu kisi-kisi tersebut maka dari 14 item pernyataan terdapat 11 item pernyataan yang valid. 11 item tersebutlah yang peneliti gunakan dalam menilai perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di TK Pembina 01 Linggo Sari Baganti.

Saat peneliti terjun kelapangan untuk melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti mengadakan pre-test untuk melihat kemampuan awal anak, yaitu peneliti menggunakan media bahan sisa kantong plastik di kelas eksperimen dan media plastisin di kelas kontrol.

Setelah diadakan pre-test kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak 4 kali dan selanjutnya diadakan post-test untuk melihat hasil akhir anak setelah diberikan perlakuan, pada saat post-test dilakukan terlihat banyak anak yang sudah mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik dan membantu temannya dalam menyelesaikan tugasnya.

Pada saat penelitian terlihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dengan keantusiasan anak dalam pembelajaran, pada kelas eksperimen menggunakan Media Bahan Sisa Kantong Plastik, anak sangat antusias untuk membuat produk yang di hasilkan dari media bahan sisa kantong plastik. Sedangkan pada kelompok kontrol guru hanya menggunakan plastisin dan sebagian besar anak kurang antusias untuk melakukan kegiatan dan kurang fokus dengan penjelasan guru.

Penelitian ini beranjak dari teori dan juga pendapat ahli yang mengatakan bahwa manfaat menurut Rohani (2017:24-25) manfaat dari bahan sisa dapat digunakan menjadi suatu barang yang akan menjadi keuntungan, dari bahan bekas yang ada disekitar lingkungan kita tidak perlu mengeluarkan dana, serta dapat mengembangkan kreativitas anak dengan bebas sesuai imajinasi tersebut menjadi suatu karya atau produk yang bisa dicoba untuk mewujudkan ide-ide kreatif yang bisa dimanfaatkan. Misalnya, aqua botol bekas mineral dapat dikreasikan dengan berbagai jenis seperti tempat pensil, pot bunga, mobil-mobilan dan lain sebagainya.

Dimana kreativitas menurut Mayar dkk (2019:1421) kreativitas merupakan sebuah hasil pemikiran serta imajinasi seseorang individu dalam aplikasi atas sebuah tindakan dalam penyelesaian sebuah masalah yang di hadapi individu serta memiliki kemampuan didalam menemukan dan menyelesaikan dengan cepat, tepat dan baru. Selain itu Monica dan Mayar (2019:1219) Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang individu untuk menghasilkan sesuatu hal yang baru dan mampu mengembangkan imajinasi yang dimiliki individu tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bahan sisa kantong plastik dalam mengembangkan kreativitas sangat efektif dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, hal ini terlihat anak lebih kreatif, sehingga meningkatkan kemampuan berfikir anak secara menyeluruh, menghasilkan imajinasi ide-ide anak, melatih keterampilan motorik dan mengandung nilai-nilai seni atau keindahan. Selanjutnya di kuatkan oleh hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan pada uji hipotesis dalam independent samples test bahwa diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.033 < 0,05$, ini berarti hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan kreativitas anak yang menggunakan Media Bahan Sisa Kantong Plastik di Taman Kanak-kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Bahan Sisa Kantong Plastik efektifitas terhadap perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yaitu: (1) media bahan sisa kantong plastik dapat digunakan untuk membantu anak lebih kreatif lagi, memudahkan

anak-anak untuk mengeluarkan ide-ide yang cemerlang, (2) media bahan sisa kantong plastik dapat mengembangkan kreativitas anak, (3) bahan sisa kantong plastik dapat melatih keterampilan motorik anak, dan anak lebih kreatif serta mampu menciptakan sesuatu karya baru dari bahan sisa, (4) dalam kegiatan pembuatan karya baru dengan bahan sisa kantong plastik, anak dapat menjadi percaya diri, (5) bahan sisa kantong plastik mampu memberikan mainan yang aman bagi anak dan mendukung aspek perkembangan kreativitas anak, (6) bahan sisa kantong plastik mampu merangsang ide-ide serta imajinasi anak, (7) serta bahan sisa kantong plastik dapat mengembangkan kreativitas anak didalam bagian kegiatan seni.

Saran

Kepada guru TK Pembina 01 Linggo Sari Banganti agar media bahan sisa kantong plastik dapat dijadikan media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak dalam menciptakan karya baru. Melalui media bahan sisa kantong plastik diharapkan kreativitas dapat berkembang dengan baik. Media bahan sisa kantong plastik dapat dijadikan inspirasi dalam melakukan penelitian pada aspek yang berbeda bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, dkk. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.5(2). 73-84
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhriyani, Diana V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*.4(2). 193-200
- Hanafi & Sujarwo.(2015). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*.2(2). 216-225
- Ismaniar & Nur, H. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage Bagi Pendidik PAUD*. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang: Padang.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mayar, dkk.(2019). Model Pengembangan Kreatifitas Melalui Bercerita Dengan Gambar Seri Di Taman Kanak-Kanak Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3 (6), 1419-1427
- Mayar, dkk.(2019). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas Setiap Hari Di Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3(6), 1365-1373
- Monica, M, A, & Mayar, Farida. (2019). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3(6), 1217-1221
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Jurnal Pendidikan; Early Childhood*.2(2b), 1-10
- Nurwita.(2020). Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media SmartHafiz di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Early Child Research and Practice – ECRP*.1(1), 34-37
- Rohani. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Raudhah*.5(2), 1-28
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Yulsyofriend, dkk. (2013). Model Reggio Emilia pada Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang. *Jurnal Pedagogi*. 13 (1), 52-57.